2,10 DM Nr. 49/7.12.1982

WALT DISNEYS

MICKY MAUS

Die größte Jugendzeitschrift der Welt

ÖSTERREICH öS 16
SCHWEIZ 2,10 sFr
LUXEMBURG frs 46
BELGIEN bfrs 46
ITALIEN Lire 1400
NIEDERLANDE hfl 2,70
SPANIEN Ptas 100

Spiel und Bastelteil

Disney-Weihnachtskarten

GEWINNER DER WOCHE

Das Super-Gewinnspiel! Jede Woche insgesamt 1000 Mark zu gewinnen.

Der Micky-Maus-Klub sucht die GEWINNER DER WOCHE

Auch in dieser Woche wieder insgesamt 1000 Mark zu gewinnen!

Hat der grüne Teilnahmeschein aus dem vorigen Heft Dir Glück gebracht? Dieser grüne Teilnahmeschein war in der vorigen MICKY MAUS. Du hast ihn ja sicher mit 4 Kreuzen ausgefüllt. Und jetzt aufgepaßt: **Wenn du den grünen Teilnahmeschein aus der vorigen MICKY MAUS (Heft 48/82) genauso angekreuzt hast (wahrheitsgemäß natürlich) wie auf nebenstehendem Beispiel, gehörst Du zu den „Gewinnern der Woche" und hast in jedem Fall bares Geld gewonnen:** 1000 Mark, wenn Du der einzige Gewinner bist, den entsprechenden Teil von 1000 Mark, wenn es mehrere Gewinner gibt. Was Du tun mußt, um an Deinen Gewinn zu kommen, sagen wir Dir unten auf dieser Seite.

Übrigens: „Gewinner der Woche" kann je der werden. Ausgenommen sind nur Mitarbeiter des Ehapa Verlages und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ACHTUNG! ACHTUNG! Große Überraschung für alle Freunde der MICKY MAUS!

Das Micky-Maus-Gewinnspiel „Gewinner der Woche" wird jetzt noch einfacher und noch attraktiver!

Wenn Du unser Gewinnspiel „Gewinner der Woche" kennst, wirst Du an dieser Stelle den neuen Teilnahmeschein vermissen! Der Grund für das Fehlen des Teilnahmescheins: **Ab dem nächsten Heft wird „Gewinner der Woche" noch einfacher und noch attraktiver!** Denn ab der nächsten Woche kannst Du **sofort beim Lesen des Heftes** feststellen, ob Du zu den Gewinnern der Woche gehörst. **Kein Warten aufs nächste Heft, sondern sofortiger Gewinnentscheid im selben Heft:** Das ist der große Knüller, den Eure MICKY MAUS mit ihrem Super-Gewinnspiel „Gewinner der Woche" ab dem nächsten Heft für Euch bereithält!

© Walt Disney Productions

Das mußt Du tun, wenn Du gewonnen hast!

Zu den Gewinnern der Woche gehörst Du, wenn Du **den grünen Teilnahmeschein aus der letzten MICKY MAUS (Heft 48/82) genauso angekreuzt hast wie auf dem Beispiel oben.** Natürlich mußt Du **Deine Kreuze wahrheitsgemäß gesetzt** haben. Folgendes mußt Du tun, um Deinen Gewinn zu kriegen:

Schneide den richtig angekreuzten Teilnahmeschein aus der letzten MICKY MAUS (Heft 48/82) aus! Vergiß nicht, Deine Adresse einzutragen! Stecke den Teilnahmeschein in einen Briefumschlag und schicke ihn **per Einschreiben** an folgende Adresse: „Gewinner der Woche", z.Hd. Herrn Gustav Richard, Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1. Letzter Einsendetag ist der **9.12.1982** (Datum des Poststempels)!

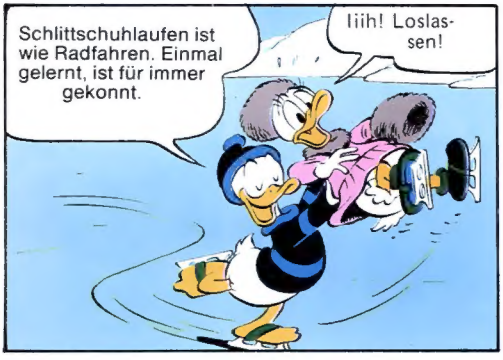
Um Schummeleien auszuschließen, füge bitte **entweder** eine Kopie Deines (Kinder-)Ausweises **oder** eine Kopie Deiner Geburtsurkunde bei. Du hast ja sicher Verständnis dafür, daß wir uns vorbehalten, Deine Angaben nachzuprüfen.

Übrigens: Die ganzen 1000 Mark gewinnst Du, wenn Du der einzige „Gewinner der Woche" bist. Gibt es mehrere „Gewinner der Woche", werden die 1000 Mark zu gleichen Teilen geteilt.

WALT DISNEY'S

DONALD DUCK

Streit auf dem Eis

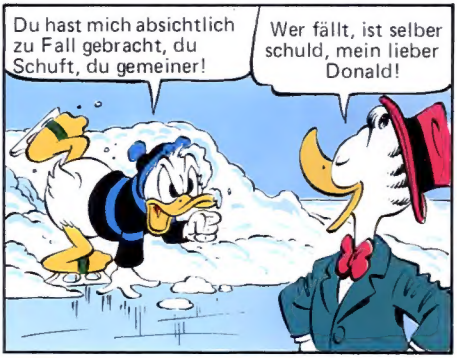


Micky Maus wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-6702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dr. Erika Fuchs (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt). Redaktion: Dorit Kinkel. Anzeigen: Kurt H. Lessig, Tel. 07 11/79 71 – 353 (verantwortlich für den Anzeigeninhalt). Anzeigenverkauf: Ute Maier-Stehle, Tel. 0711/7971 – 354. Spiel- und Bastelteil: Uli Vogel, Manfred Bäumchen. Grafik: Ute Krautwasser, Günter Schmidt. Produktion: Klaus F. Wagner. Anzeigenpreise lt. Tarif 16 vom 2.1.1982. Abonnementpreise: Bei jährlicher Vorauszahlung DM 87,30, bei halbjährlicher Vorauszahlung DM 49,15 (PSchA Stgt. 10195 – 704 BLZ 600 100 70). Sammelmappe für ein Vierteljahr (13 Hefte) 6,50 DM je Mappe (zuzgl. Porto). In allen Preisen ist die Mehrwertsteuer enthalten. Erscheinungsweise wöchentlich im 32. Jahrgang. Kupfertiefdruck: W. Girardet, Essen.
Copyright 1982 Walt Disney Productions.
Erscheint unter Code Moral EUROPRESS JUNIOR Kontrolle des

Donald seh' ich nicht. Die einzige Person, die ich sehe, bist du!
?

Oder meinst du den, der hinter uns rumkrebst?

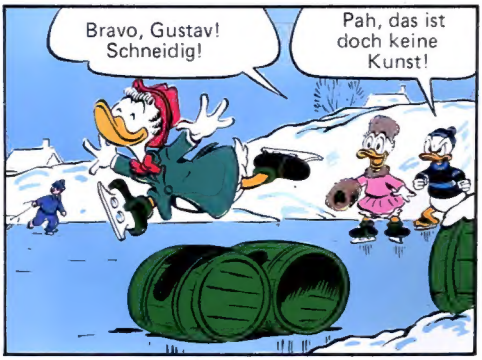
Da liegt er! Das war voraus-zusehen.
PLUMPS!


Du hast mich absichtlich zu Fall gebracht, du Schuft, du gemeiner!
Wer fällt, ist selber schuld, mein lieber Donald!

Sieh mich an! Ich kann sicher und elegant übers Eis gleiten, ohne zu fallen.

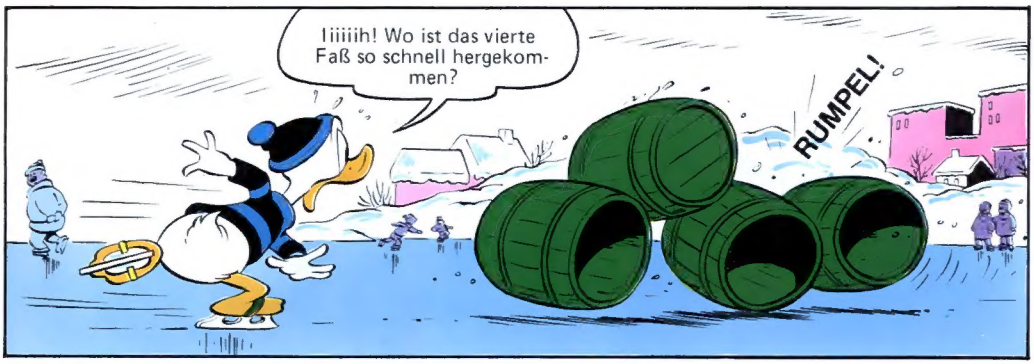
Aber das ist noch gar nichts! Jetzt kommt ein kühner Sprung über zwei Fässer.

Eine echte Mutprobe! Das macht mir so schnell keiner nach.

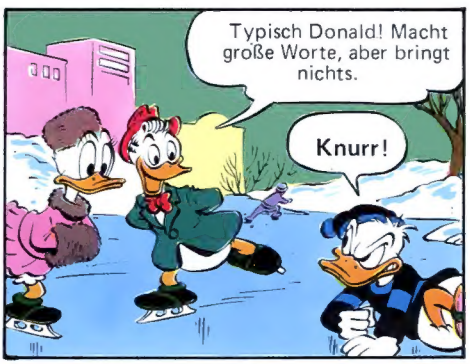

Bravo, Gustav! Schneidig!
Pah, das ist doch keine Kunst!

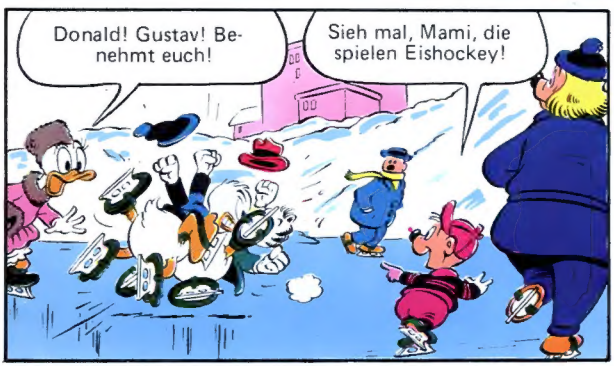
Wenn du mich fragst, das kann jeder Halbwüchsige. Männer springen über drei Fässer!

Was sind schon drei Fässer? Vier wär' das richtige!


Iiiiiih! Wo ist das vierte Faß so schnell hergekommen?
RUMPEL!

Es ist bestimmt nicht von selbst hierhergerollt.


Typisch Donald! Macht große Worte, aber bringt nichts.
Knurr!


Donald! Gustav! Benehmt euch!
Sieh mal, Mami, die spielen Eishockey!

Achtung! Achtung! In fünf Minuten starten wir einen Eiswettlauf für unsere Kunden!
?
?
?

SPORT-
HEDLER
Die Strecke geht um die Boje am Ende der Bucht. Wer als erster zurückkommt, gewinnt ein Paar Luxus-Langlaufschi und 250 Taler bar.

Ha, ich hab' schon so gut wie gewonnen! Gustav mag ganz groß sein im Springen, aber wenn es um Schnelligkeit geht und Ausdauer, bin ich nicht zu schlagen.
START

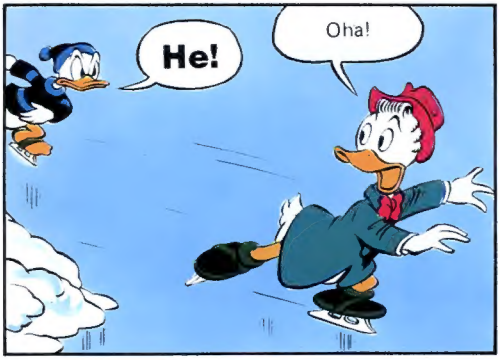
Ich kann's kaum erwarten, daß es losgeht.
Den Lauf gewinn' ich, und wenn ich ein bißchen nachhelfen muß!

Achtung! Fertig!
Am besten gleich beim Start! Sicher ist sicher!

Los!
Haha, angefroren! Kommt wohl vom langen Warten!
PLUMPS!

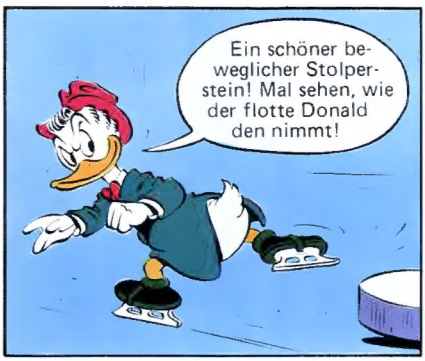
Das war Gustav! Ich kenn' ihn!

Aber das nützt ihm nichts! Ich schlage ihn doch!


He!
Oha!

Donald holt auf. Höchste Zeit, daß ich ihn mal wieder in seine Schranken verweise. Aber wie?

Ah, ich hab' Glück wie immer. Vor mir liegt genau das, was ich brauche.

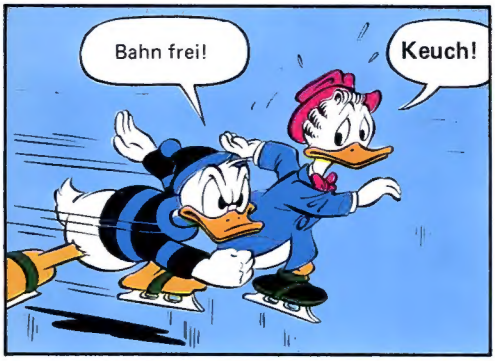

Ein schöner beweglicher Stolperstein! Mal sehen, wie der flotte Donald den nimmt!

Nicht sehr erfolgreich!

Oh, er ist mir schon wieder auf den Fersen! Ich muß mir was Neues einfallen lassen.

Wie gut, daß ich im Winter immer Streusalz in der Tasche habe.
SALZ

Hilfe! Offenes Wasser! Das darf doch nicht sein auf einer Rennstrecke!
Pech gehabt! Man muß eben die Augen aufmachen!
PLATSCH!
Jetzt langt's mir aber bald, Gustav! Du bist unfair, ein Sportstrolch bist du!
Bin neugierig, wieviel schmutzige Tricks er noch in der Hinterhand hat!
Noch etliche...
Öl ist ein gutes Mittel, wenn man einen Gegner zum Rutschen bringen will.
Ächz!
Geölte Schlittschuhe! Mal was anderes!
Das ist ja grauenhaft! Ich weiß gar nicht mehr, wo hinten und vorn ist!
Aber jetzt hab' ich meine Wut. Wenn ich meine Wut habe, bin ich nicht zu stoppen!


Bahn frei!
Keuch!

HILFE!
HILFE!
Ich liege an der Spitze, aber wenn jemand um Hilfe ruft...?

Hilfe! Mich zieht was in die Tiefe!

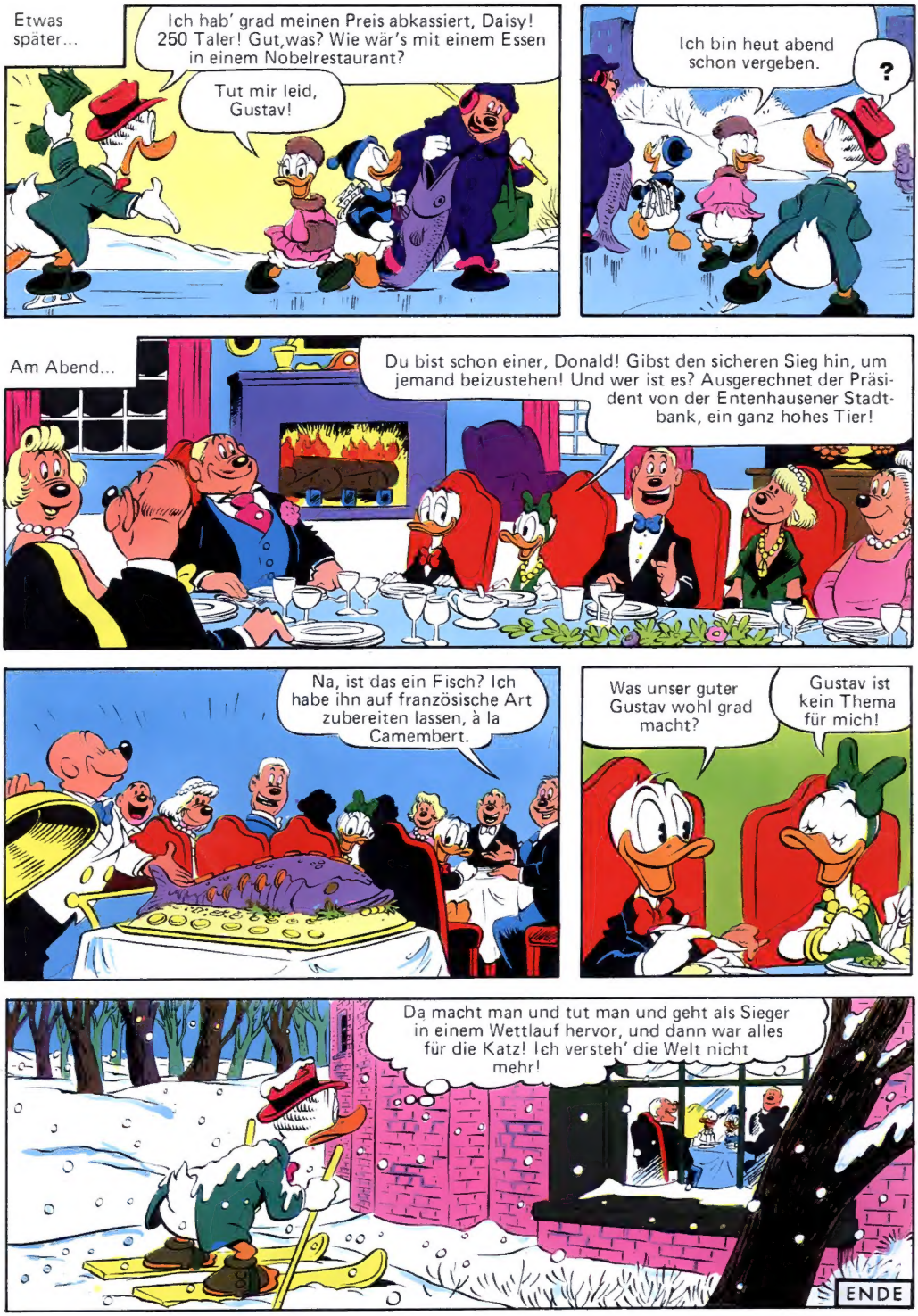
Nur keine Panik! Ich halte Sie fest. Sie scheinen ja einen schweren Brocken an der Angel zu haben.

Da haben Sie recht, junger Mann! Einen Riesenfisch! So was erwischt man nicht jeden Tag.

Also vielen, vielen Dank! Sie machen mir doch die Freude und kommen heute abend zu uns. Der Fisch muß gemeinsam verspeist werden!
Ich bin pünktlich zur Stelle.

Tja, das Rennen hab' ich natürlich nicht gewonnen.
Donald! Warum hast du kurz vor dem Ziel aufgegeben?

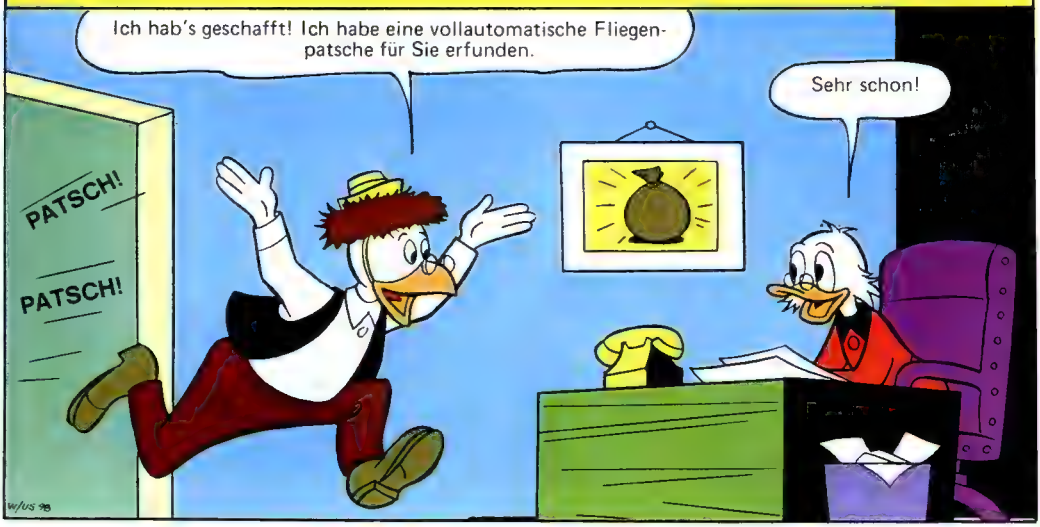
Oh, Verzeihung, Sie sind doch...?
?

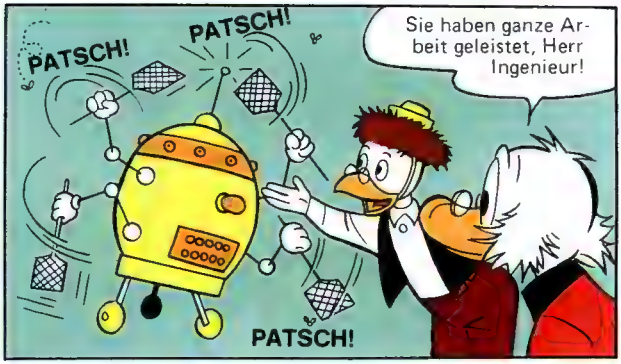

Etwas später...
Ich hab' grad meinen Preis abkassiert, Daisy! 250 Taler! Gut,was? Wie wär's mit einem Essen in einem Nobelrestaurant?
Tut mir leid, Gustav!
Ich bin heut abend schon vergeben.
?
Am Abend...
Du bist schon einer, Donald! Gibst den sicheren Sieg hin, um jemand beizustehen! Und wer ist es? Ausgerechnet der Präsident von der Entenhausener Stadtbank, ein ganz hohes Tier!
Na, ist das ein Fisch? Ich habe ihn auf französische Art zubereiten lassen, à la Camembert.
Was unser guter Gustav wohl grad macht?
Gustav ist kein Thema für mich!
Da macht man und tut man und geht als Sieger in einem Wettlauf hervor, und dann war alles für die Katz! Ich versteh' die Welt nicht mehr!
ENDE

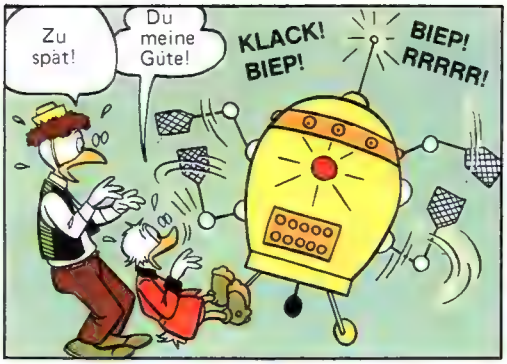
Walt Disney's

DANIEL DÜSENTRIEB

Die Super-Patsche






Zu spät!
Du meine Güte!
KLACK! BIEP!
BIEP! RRRRR!

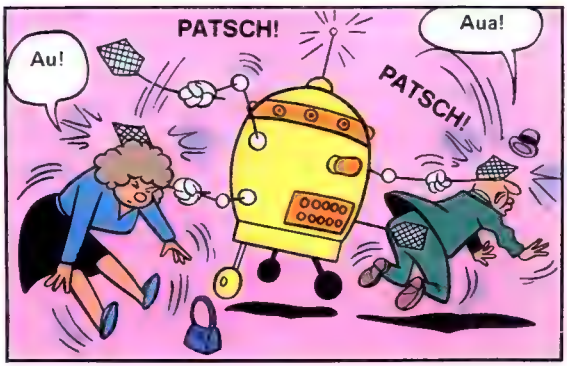
SURRRRRRR!
Jetzt ist es keine Fliegenpatsche mehr, jetzt patscht er uns.

Sie wissen doch, alle meine Erfindungen sind mehrfach verwendbar.
Warum haben Sie das nicht früher gesagt?
PATSCH!

Stellen Sie dieses Monster ab! Tun Sie schon was!
PATSCH!

Geht nicht! Ich komm' nicht nah genug an ihn ran. Wir müssen warten, bis die Batterien leer sind.

Rettet euch! Bringt euch in Sicherheit, Leute!


PATSCH!
Aua!
Au!
PATSCH!

LEGOLAND®

Komm in die LEGOLAND® Stadt!

Hol Dir die neue Post.

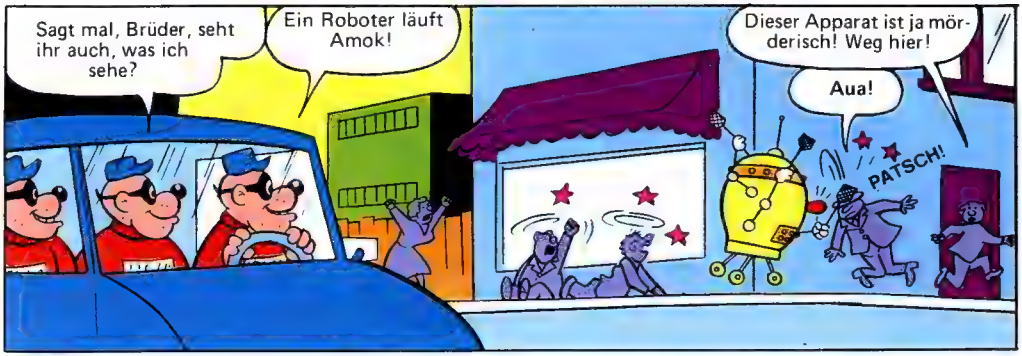
6362 Postamt
mit Paketwagen und Beamten

6304
2 Straßenplatten, Kreuzungen

6651 Postauto
mit Briefkasten
und Fahrer

LEGOLAND® Stadt.
Die aufregende Welt zum Bauen, Spielen und Sammeln.
Für Kinder ab 5 Jahre.

© 1982. LEGO GmbH Hohenwestedt® LEGO und LEGOLAND sind eingetragene Warenzeichen. LSI/82


Sagt mal, Brüder, seht ihr auch, was ich sehe?
Ein Roboter läuft Amok!
Dieser Apparat ist ja mörderisch! Weg hier!
Aua!
PATSCH!

Eins weiß ich, der Apparat ist wie geschaffen für uns.
Du sagst es!

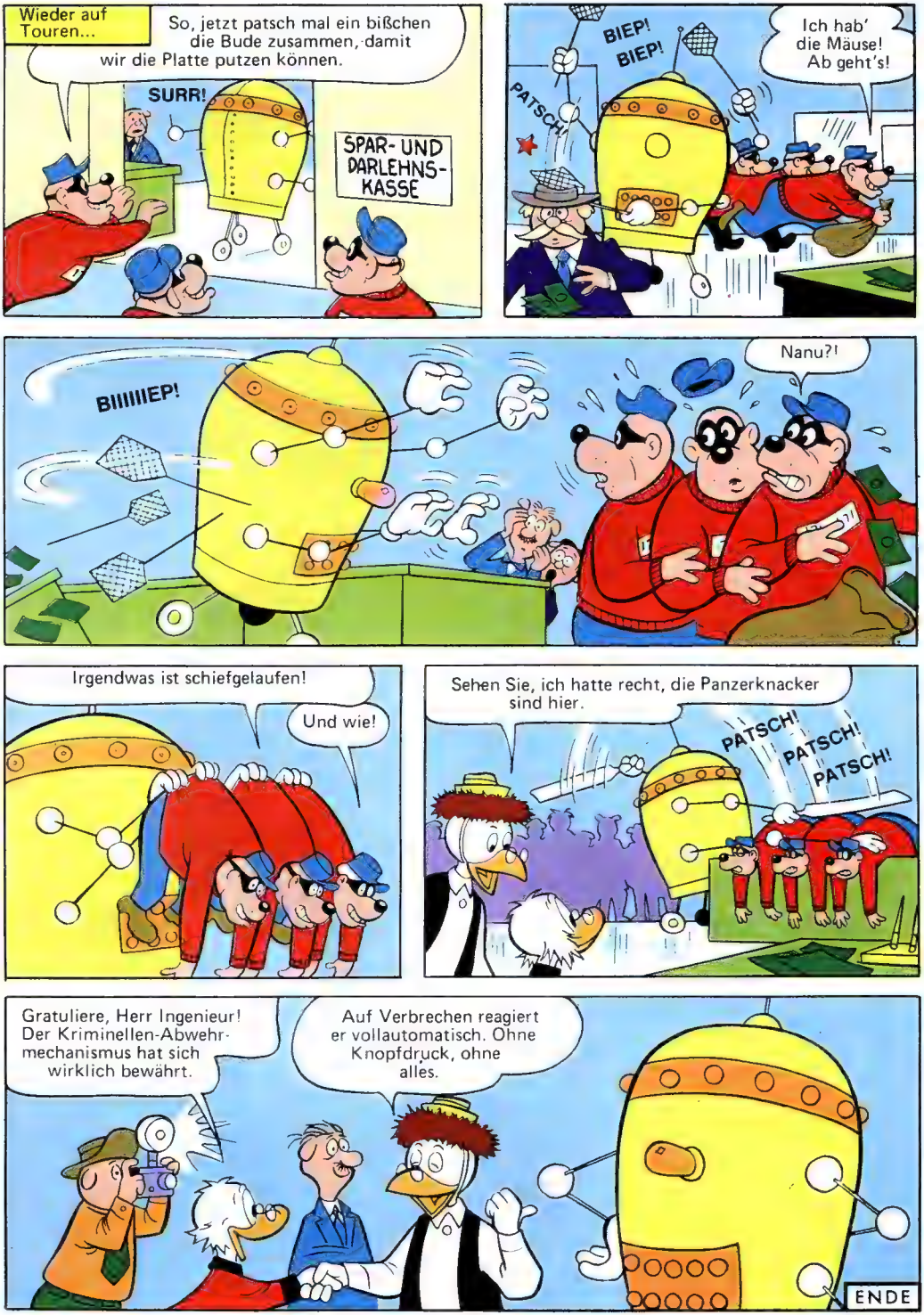
Fahr hinterher! Das ist ja spannender als ein Krimi.
DIE SAUBERMÄNNER
WIR PUTZEN ZU IHREM NUTZEN!
SURR!

Am Ende...
Endlich sind die Batterien erschöpft und ich auch.
RRRRRR!

Ab hier übernehmen wir das Kerlchen. Ist das klar?
Die Panzerknacker!

Wir bringen ihn wieder auf Trapp. Brauchen ja nur die Batterien aufzuladen.
Das wird euch noch leid tun.

Wie hat er denn das gemeint? Kapier' ich nicht!
Ach, laß ihn doch schwätzen!


Wieder auf Touren...
So, jetzt patsch mal ein bißchen die Bude zusammen, damit wir die Platte putzen können.
SURR!
SPAR- UND DARLEHNS- KASSE
BIEP! BIEP!
PATSCH!
Ich hab' die Mäuse! Ab geht's!
BIIIIIEP!
Nanu?!
Irgendwas ist schiefgelaufen!
Und wie!
Sehen Sie, ich hatte recht, die Panzerknacker sind hier.
PATSCH!
PATSCH!
PATSCH!
Gratuliere, Herr Ingenieur! Der Kriminellen-Abwehr-mechanismus hat sich wirklich bewährt.
Auf Verbrechen reagiert er vollautomatisch. Ohne Knopfdruck, ohne alles.
ENDE

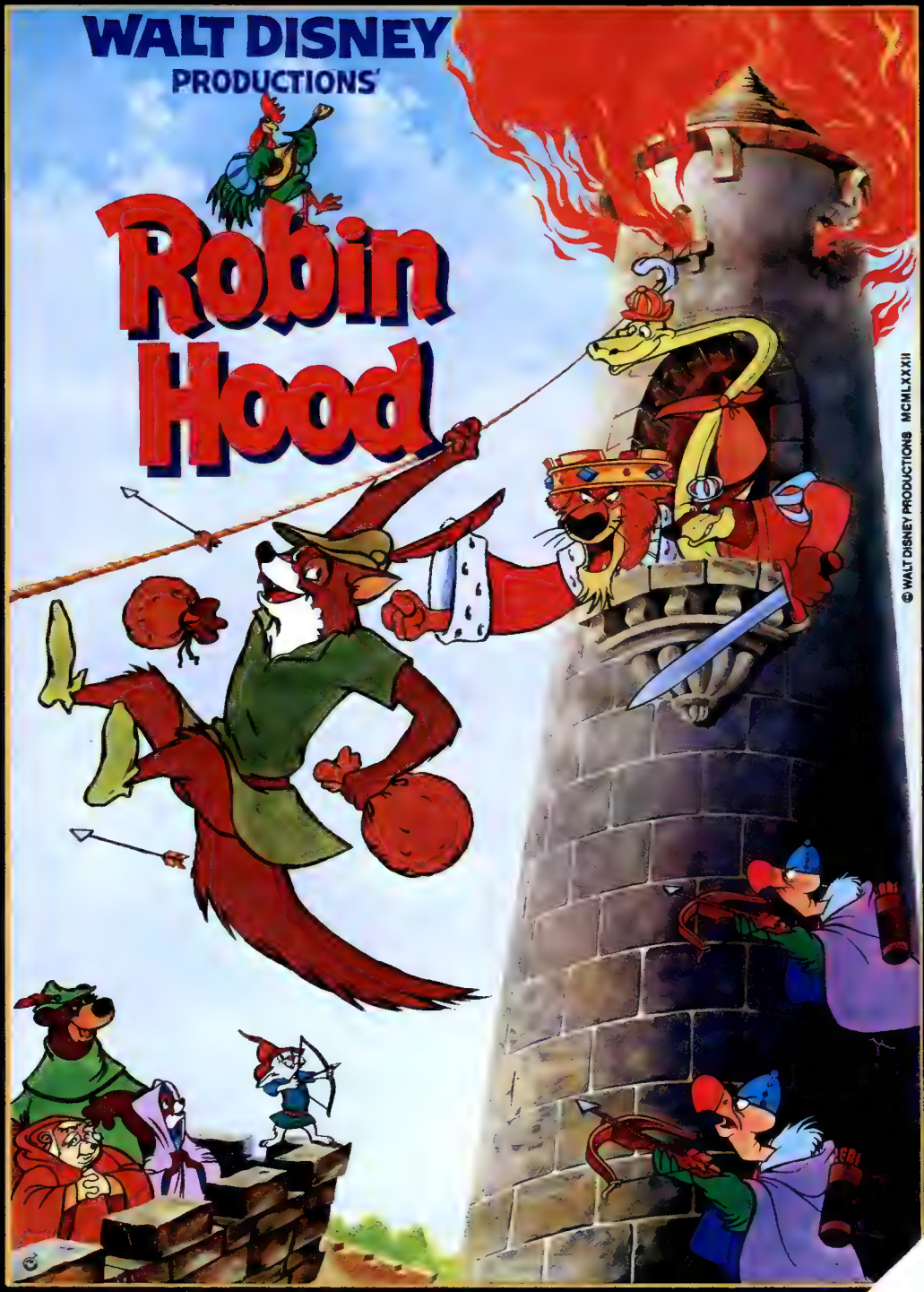
Walt Disneys

AHÖRNCHEN UND BEHÖRNCHEN

Sehr praktisch

Laß den Schirm los! Der Wind ist viel zu stark.
Das schaff' ich schon!
Laß doch los! Du fliegst sonst fort.
Aber dann fall' ich doch runter!
Oje, Ahörnchen! Das sieht schlimm für uns aus.
Zieh mal dran! Wir müssen wieder runter.
Guck mal, wie hoch wir schon sind.
Halt dich gut fest!
Du, Ahörnchen, es geht abwärts.
Ja, ich merk's!
Ogottogott! Es dreht sich alles.
Hoffentlich fallen wir weich.
Autsch!
Auaaa!
PLATSCH!
Du hast ja das Schirmchen immer noch. Wirf's weg!
Aber nein! Der kann sehr nützlich sein.

Komm jetzt, wir müssen noch Nüßlein für den Winter suchen.
Vielleicht ist drüben auf dem Bäumlein was.
Guck mal! Ein Walnußbäumlein!
So viele!
BONG!
Auaaa!
Ein Nüßlein!
BONG!
Autsch! Auaa!
Auau-au!
BONG!
Autsch!
Jetzt wär's nicht schlecht, wenn du auch ein Schirmlein hättest.
BONG!
BONG!
Es hat aufgehört!
Hab' ich gemerkt. Wie kriegen wir nur die vielen Nüßlein nach Hause?
Ganz einfach. Ich dreh' den Schirm um, dann brauchen wir nur noch ein Stöcklein.
Und wozu?
Na, so ein Schirmlein ist doch ganz praktisch. Oder, Ahornchen?
Stimmt!
ENDE



Ab 26. November überall im Kino

(Straße und Hausnummer)

(Postleitzahl) (Bestimmungsort)

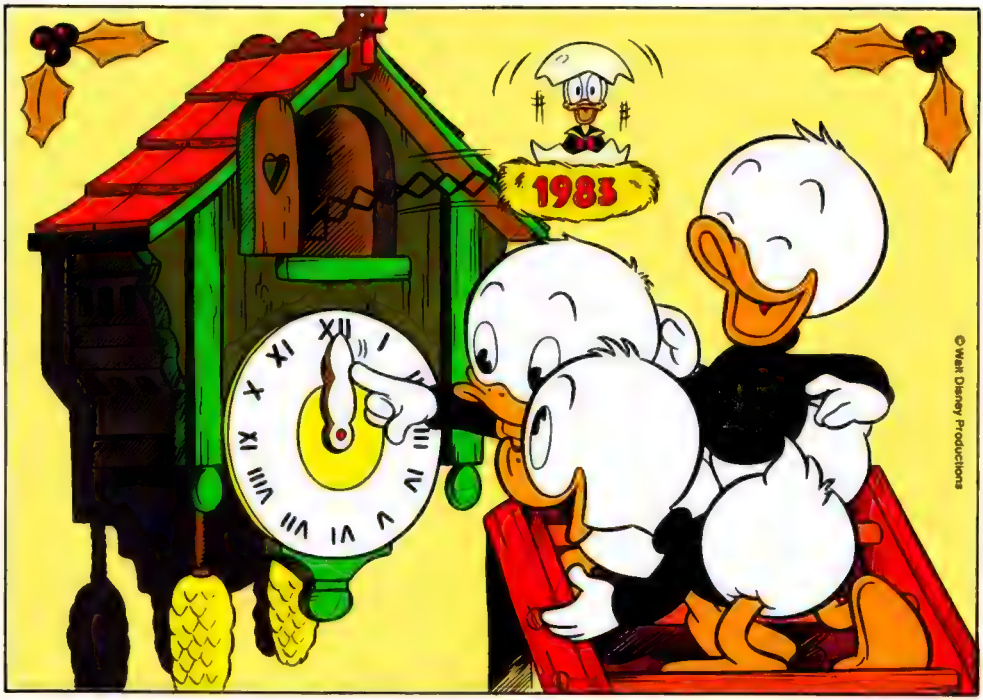
(Straße und Hausnummer)

(Postleitzahl) (Bestimmungsort)

©Walt Disney Productions

©Walt Disney Productions

© Walt Disney Productions


1983
© Walt Disney Productions

(Straße und Hausnummer)

(Postleitzahl) (Bestimmungsort)

(Straße und Hausnummer)

(Postleitzahl) (Bestimmungsort)

Disney-Weihnachtskarten

Lieben Leuten Weihnachtsfreude schenken – mit fröhlichen Disney-Weihnachtskarten!

Wer, liebe Freunde, freut sich nicht über einen lieben Weihnachtsgruß? Und damit Ihr Leuten, die Ihr gerne habt, eine besonders originelle Karte senden könnt, bringt Euch Eure MICKY MAUS 4 bunte Disney-Weihnachtskarten.

Heute im Spiel- und Bastelteil

Das bunte Schneemann-Spiel

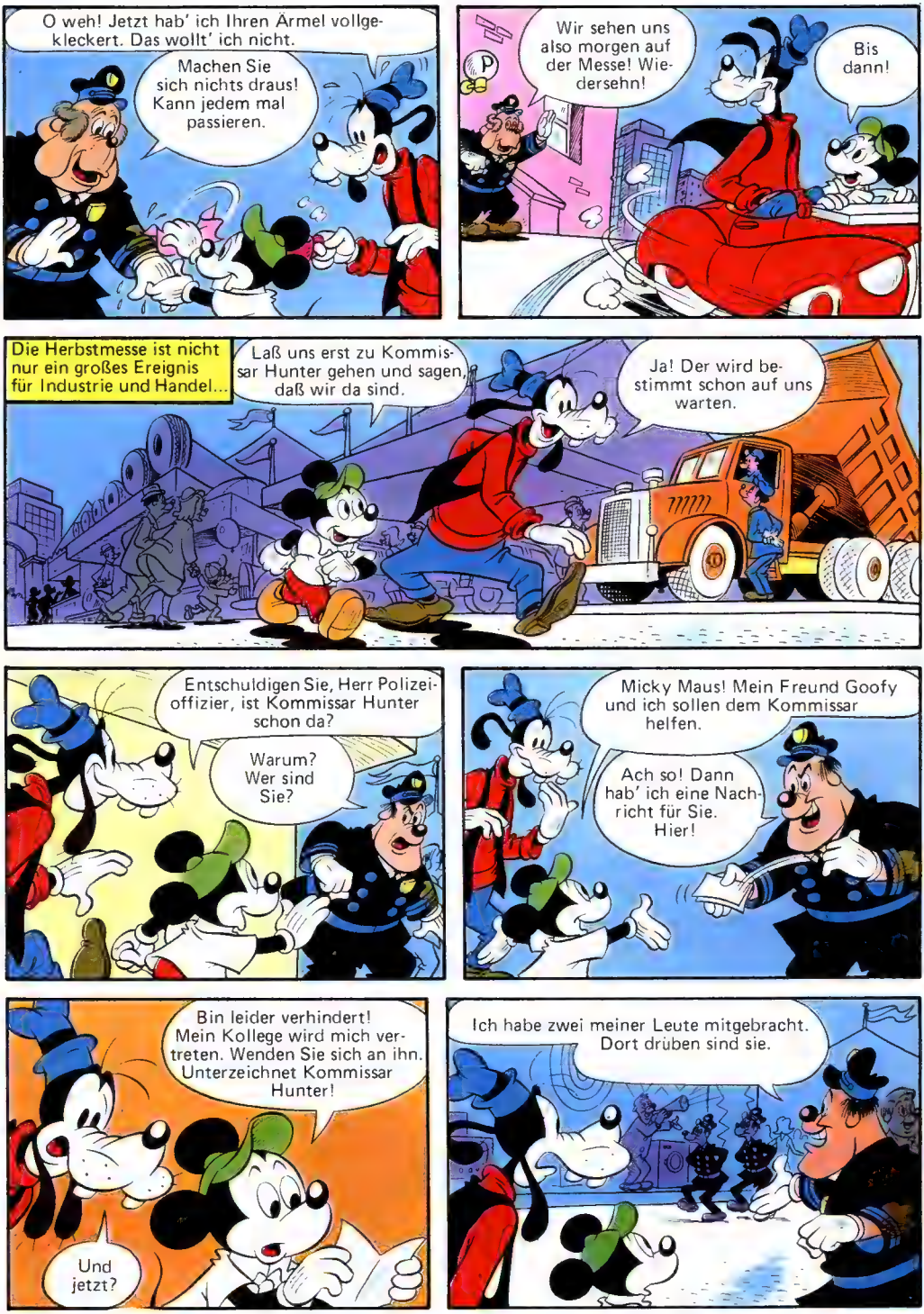
Schneemann-Bauen, Schneemann-Klauen – darum geht's nächste Woche beim großen Schneemann-Spiel. Auf der Rückseite dieses Heftes seht Ihr mehr davon. Und am Freitag, den 10. Dezember, zeigen wir es Euch auch im Fernsehen: in Deutschland ab 18.15 Uhr (ZDF), in der Schweiz ab 19.25 Uhr und in Österreich ab 19.23 Uhr.

© Walt Disney Productions

Walt Disney's

MICKY MAUS

Herbstmesse


O weh! Jetzt hab' ich Ihren Ärmel vollgekleckert. Das wollt' ich nicht.
Machen Sie sich nichts draus! Kann jedem mal passieren.
Wir sehen uns also morgen auf der Messe! Wiedersehn!
Bis dann!
Die Herbstmesse ist nicht nur ein großes Ereignis für Industrie und Handel...
Laß uns erst zu Kommissar Hunter gehen und sagen, daß wir da sind.
Ja! Der wird bestimmt schon auf uns warten.
Entschuldigen Sie, Herr Polizeioffizier, ist Kommissar Hunter schon da?
Warum? Wer sind Sie?
Micky Maus! Mein Freund Goofy und ich sollen dem Kommissar helfen.
Ach so! Dann hab' ich eine Nachricht für Sie. Hier!
Bin leider verhindert! Mein Kollege wird mich vertreten. Wenden Sie sich an ihn. Unterzeichnet Kommissar Hunter!
Und jetzt?
Ich habe zwei meiner Leute mitgebracht. Dort drüben sind sie.

In allen Spielwarengeschäften und Warenhäusern erhältlich

Mercedes-Benz
1500 Traktor
Ein modernes Modell mit neuartigen Funktionen. Drehbare Lenkplattform, Schwingachse, zu öffnende Türen und Fahrerfigur.
Neu
Nr. 9525

Modellgetreue Miniaturen Maßstab 1:32 passend zur Modellbahn Spur 1

BRITAINS

Neu **Tiertransport-Anhänger**
mit klappbarer Heckladebordwand, abnehmbaren Seitengittern.
Tiere sind nicht enthalten.
Nr. 9555

Klapp-Kultivator
Während der Fahrt zum Einsatzort werden die Seitenteile hochgeklappt.
Neu
Nr. 9550

Traktoren, Ackergeräte, Tiere, Figuren, Gebäude von **BRITAINS** zum naturgetreuen Spielen.

Farbkatalog gegen Einsendung eines frankierten Umschlages (DM –.80) mit Adresse von: **APEX Spiel + Hobby · Postfach 1043 · 8500 Nürnberg 1**

Unverhofft...
DIA SON
Ups!
Utsch!
RUMS!
Tut mir leid, ich hab' Sie nicht gesehen.
Macht ja nichts! So was kann schon mal passieren.
Hilfe! Überfall! Polizei!
DIAMANTEN-SONDERSCHAU
Was ist geschehen?
Man hat uns beraubt! Einige der Diamanten sind weg!
Und den Krüger-Diamanten haben sie auch geklaut! Unser wertvollstes Stück.
Schließ alle Ausgänge! Der Dieb ist sicher noch auf dem Gelände!
Sofort!
Kann ich Ihnen helfen?
Nein, danke! Damit werd' ich allein fertig.

CAVE MAN

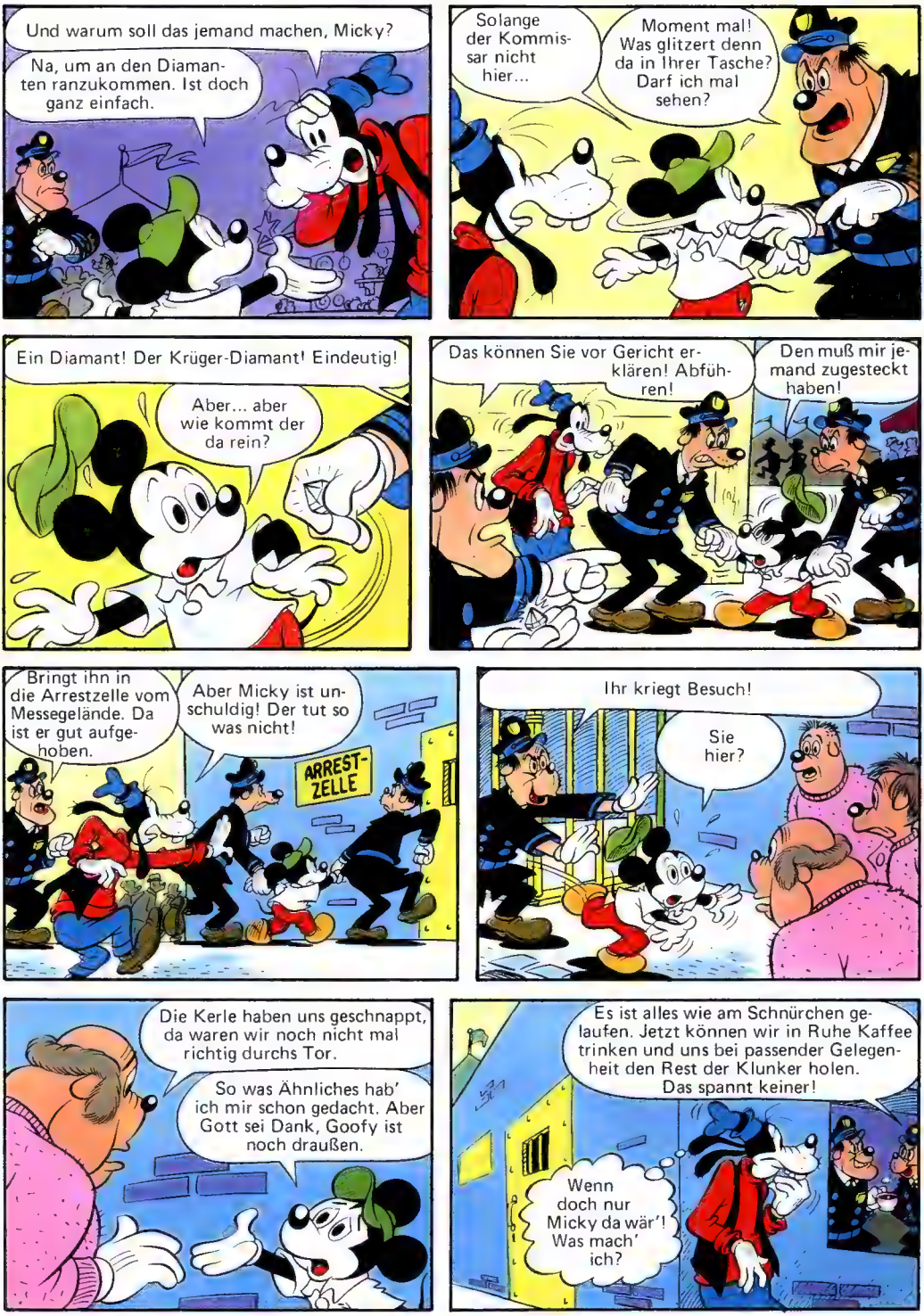
Der eierklauende Steinzeitmensch und der Dinosaurier!

Mit Hilfe seiner Wurfkeule versucht der Steinzeitmensch dem Dinosaurier die Eier wegzunehmen. Da bleibt kein Auge trocken, denn der Dinosaurier kämpft, Flugechsen greifen an und ein Vulkan beginnt zu speien.
2 Spielstufen für Amateure und Profis!

Laßt Euch die übrigen Electronic-Spiele von TOMY zeigen.

TOMY®
Spielideen mit Qualität

Auch in der Schweiz und in Österreich erhältlich.


Und warum soll das jemand machen, Micky?
Na, um an den Diamanten ranzukommen. Ist doch ganz einfach.
Solange der Kommissar nicht hier...
Moment mal! Was glitzert denn da in Ihrer Tasche? Darf ich mal sehen?
Ein Diamant! Der Krüger-Diamant! Eindeutig!
Aber... aber wie kommt der da rein?
Das können Sie vor Gericht erklären! Abführen!
Den muß mir jemand zugesteckt haben!
Bringt ihn in die Arrestzelle vom Messegelände. Da ist er gut aufgehoben.
Aber Micky ist unschuldig! Der tut so was nicht!
ARREST-ZELLE
Ihr kriegt Besuch!
Sie hier?
Die Kerle haben uns geschnappt, da waren wir noch nicht mal richtig durchs Tor.
So was Ähnliches hab' ich mir schon gedacht. Aber Gott sei Dank, Goofy ist noch draußen.
Es ist alles wie am Schnürchen gelaufen. Jetzt können wir in Ruhe Kaffee trinken und uns bei passender Gelegenheit den Rest der Klunker holen. Das spannt keiner!
Wenn doch nur Micky da wär'! Was mach' ich?

Daheim- Unterhaltung für lange Winterabende...

...und dann haben sie die Diamanten gestohlen und Micky eingesperrt, der wo Kommissar Hunters Jacke hat.
Wie?
Man erklärt und erklärt...
Gibt's Schwierigkeiten?
Das ist einer von denen! Verhaften Sie ihn!
Er behauptet, Sie wären in einen Juwelenraub verwickelt.
Der tickt doch nicht richtig!
Kommissar Hunter hat mich hier zum Dienst eingeteilt.
Tut uns leid, Kollege!
Der Kommissar war grad da! Soll ich ihn...
Nein, nein!
Wir sind schon wieder weg! Entschuldigen Sie nochmals!
Halt! So gehen Sie doch nicht!
Hiergeblieben!
He! Was soll...
Er dreht durch!
Au! Mein Knie!
KICK!

Dieser Transporter überbrückt spielend jede Langeweile.

Mit diesem hochmodernen Brückentransporter kannst du eine komplette Brücke blitzschnell auf- und abbauen. Auch der Bagger, der Transport-Betonmischer und der Straßenräumer gehören zum Modernsten, was man auf einer Baustelle findet.

MATCHBOX®

bringt Qualität ins Spiel

SK 4 LINTAS : FRANKFURT

Das war ein heimtückischer Überfall auf Ordnungshüter!
Sie sind eine öffentliche Gefahr.
Ab mit Ihnen ins Gefängnis!
Wo bringen Sie mich hin?
Dort druben ist doch eine Arrestzelle.
Richtig! Da können wir uns den Weg aufs Revier sparen.
Ah... seid ihr nicht ein bißchen voreilig?
Aber Sie haben doch gesehen, wie er uns überfallen hat.
Laßt ihn doch laufen. Der weiß nicht, was er tut.
Das wär' ja noch schöner!
ARREST-ZELLE
Sperrt mich ein, oder ich schlage alles zusammen!
Es geht wieder los!
Jetzt kommt's raus! Ich muß die andern warnen.
ARREST-
Hinein mit ihm! Kommissar Hunter, Sie?
Goofy! Endlich!
Verschwindet! Man hat uns entdeckt! Haut ab!

Schneemannbauen und Schneemannklauen!

WALT DISNEY'S

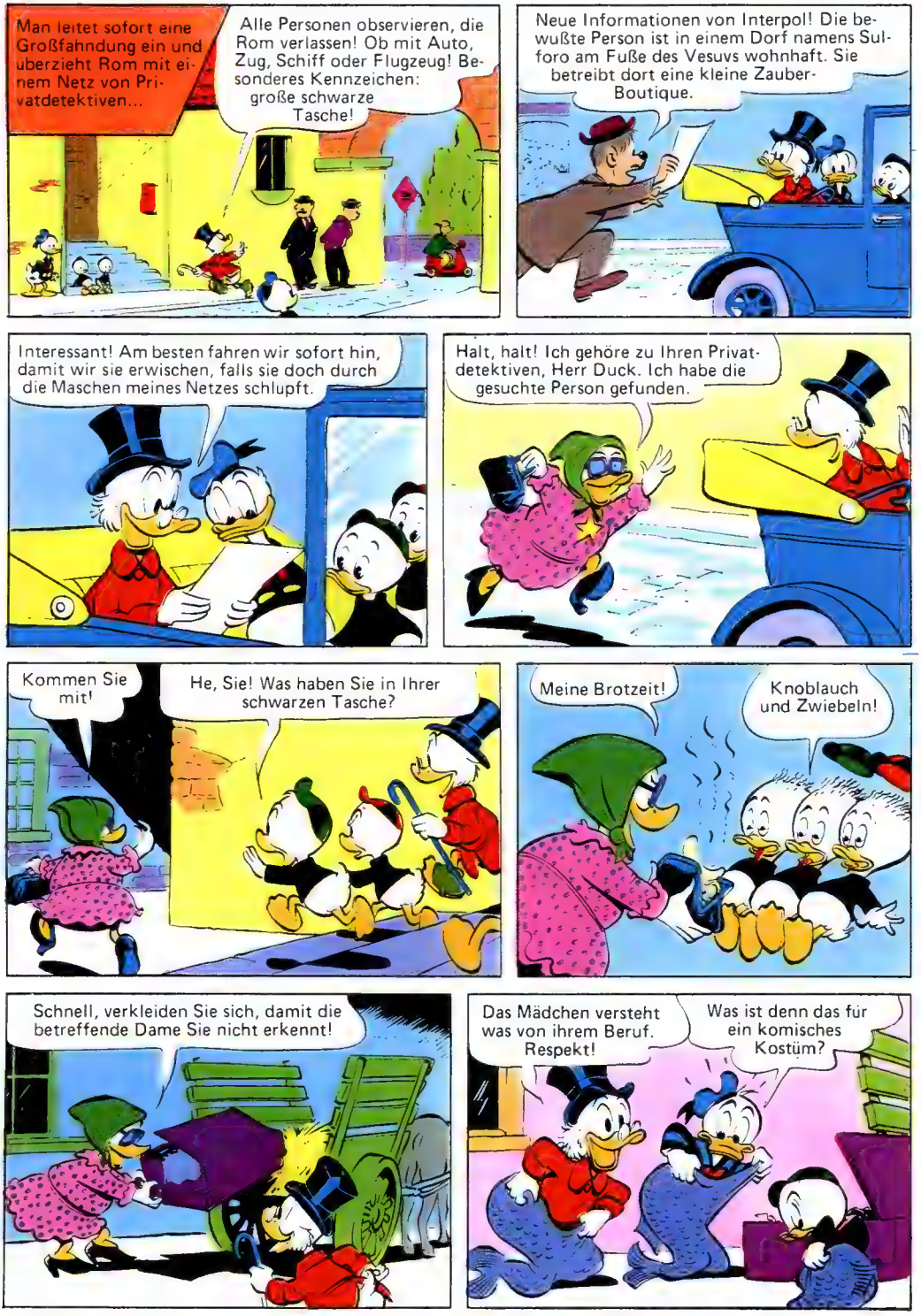
ONKEL DAGOBERT

Der Midas-Effekt

Fortsetzung aus Heft 48/82

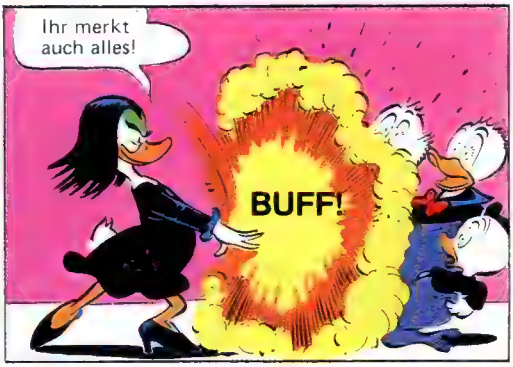
Die Hexe Gundel Gaukeley hat den Duckschen Glückstaler in ihren Besitz gebracht, um ihn in der glühenden Lava des Vesuvs zu einem Talisman einzuschmelzen. Es gelingt ihr auch, als Filmstar getarnt in Dagobert Ducks Privatmaschine, der zusammen mit seinen Neffen die Verfolgung aufgenommen hat, nach Rom zu entkommen. Die mißtrauischen Kinder hat sie in Schlaf versetzt...

MICKY MAUS bringt die ideale



Daheim- Unterhaltung für lange Winterabende...

Ein Fischkostum! Da schnappt ihr nach Luft, was?
Die Hexe!


Ihr merkt auch alles!
BUFF!

Jetzt marsch auf den Wagen! Eine Ladung Fische ist genau das richtige, um aus einer bewachten Stadt rauszukommen.

Und...
Na, ihr zwei? Ihr seid doch bestimmt Privatdetektive! Sucht ihr jemand?
Dich jedenfalls nicht! Fischweiber sind fur uns uninteressant.

Ach, daß ein Mann wie ich so tief sinken kann!

Langsam aber sicher erreicht man das flache Land...
Hier trennen sich unsre Wege. Links geht es zum Vesuv, rechts geht es zur...

..Katzenfutterfabrik Felina.
KNALL!

So ein popliger Plutokrat! Gönnt mir den einen Taler nicht! Na, den hab' ich abgehangt! Nichts steht mehr zwischen mir und dem Talisman als Zeit und Raum.
BUS

Abenteuer mit PLAYMOBIL:

Ferien auf dem Bauernhof.

Für Familie Sonntag beginnt ein neuer, erlebnisreicher Urlaubstag auf dem PLAYMOBIL-Bauernhof.

Alle helfen natürlich bei der täglichen Arbeit mit. Susi füttert die Hühner . . .

. . . Peter hilft dem Bauern Oberwiesner beim Anspannen der Ochsen.

Max und Herbert dagegen satteln ihre „Indianer-Ponies" und reiten in die „Schlacht".

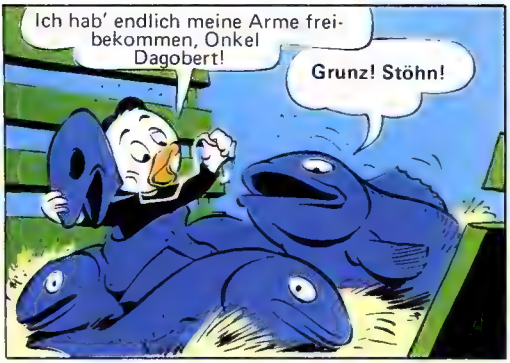
Als Peter und der Bauer am Abend mit der letzten Fuhre Heu auf den Hof fahren, kündet fernes Donnergrollen das nahende Gewitter an.

Gerade noch rechtzeitig, bevor die ersten Regentropfen fallen, wird das duftende Heu in der Scheune verstaut.

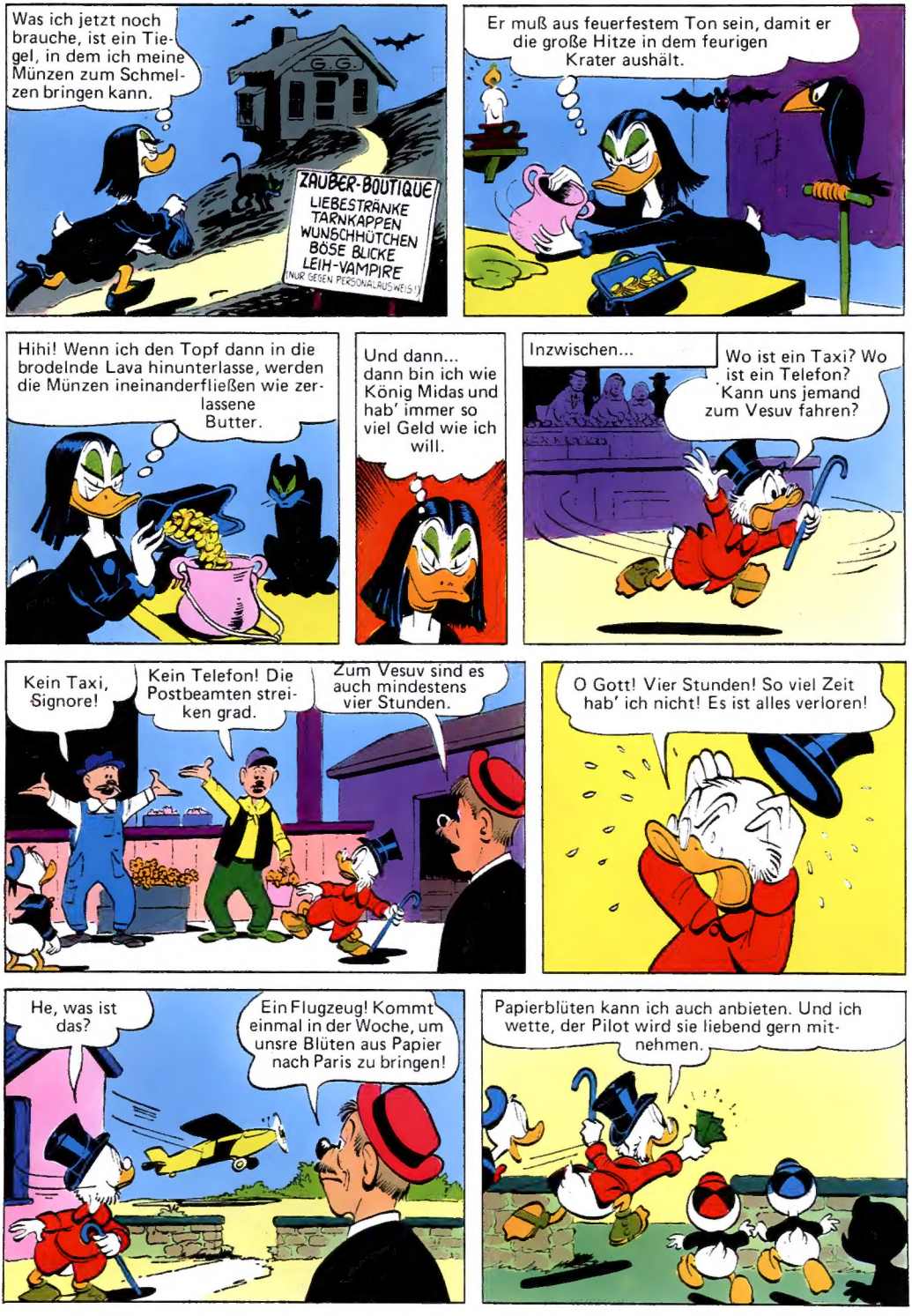
Mit PLAYMOBIL könnt Ihr die spannendsten und schönsten Abenteuer selbst spielen und erleben. Im Westernfort, im Safari-Land, im Weltraum, auf hoher See, im Zirkus, auf dem Bauernhof, mit Eisenbahn und Feuerwehr.

Die neuen PLAYMOBIL-Prospekte gibt's jetzt in jedem Spielwarengeschäft.

playmobil®



Das bunte Schneemann-Spiel – fröhliches



Schneemannbauen und Schneemannklauen!

Man hat die Situation richtig eingeschätzt. Der Pilot läßt mit sich reden...
Sie müssen aber über Sulfuro abspringen, Herr Duck! Es gibt dort keinen Landeplatz.
Machen wir! Möglichst über einem flachen Teich oder einem Heuhaufen!
Die Hexe wird uns nicht so früh erwarten. Das ist ein strategischer Vorteil.
Die Hänge des Vesuvs sind in Dunkelheit gehüllt, als man den großen Sprung in die Tiefe wagt...
Fünf Mann an einem Fallschirm!
Pst! Daß mir keiner jault, wenn wir etwas hart aufkommen!
Ach, wenn wir doch auf einem Wagen voll Bettfedern landen würden!
Weiche Landung!
Was ist das für Zeug?
PFLUPP!
Bettfedern!
Der Dorfpolizist muß sofort das Haus der Hexe durchsuchen.
Aber das wär' doch blanker Wahnsinn! Denk an ihre Blitzbuffbomben! Die blendet uns einfach!
Wir müssen es so deichseln, daß wir unbemerkt an sie rankommen.
Du hast recht, mein Junge! Hier hilft nur eine List! Tarnung! Mummenschanz! Maskerade!
Fortsetzung im nächsten Heft!

Disney-Expreß

Fahr mit ins lustige Leseabenteuer!

© Walt Disney Productions

Abenteuer auf der schwimmenden Insel!

Zu lesen, wie Micky und Goofy durch Zufall auf diese sonderbare Insel verschlagen werden und was sie dort alles erleben, ist ganz schön aufregend...

Dies und noch einiges mehr bringt Euch der neueste DONALD DUCK.

Donald Duck

Ratespaß für Comic-Freunde

Es gilt wieder viele lustige, abwechslungsreiche Aufgaben zu lösen im neuesten Disney-Rätselheft.

Hier nur ein Beispiel von vielen: Welches Bienchen darf an der Blüte naschen?

Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop

Nr. 40

Der neueste tolle Multi-Sticker

Multi-Sticker – das sind viele lustige, bunte Aufkleber in einem, mit denen Ihr eine Menge anfangen könnt.

Multi-Sticker stecken in der MICKYVISION Zweitauflage, die Euch immer besonders dufte Comics bringt!

Micky vision 2. AUFLAGE Wegen des großen Erfolges

Gefahr im Zauberwald!

Diese Hexe hier fängt jeden, der es wagt, in ihr Reich einzudringen. – Nun wird Donald gleich an der Reihe sein...

Außerdem: Die Ducks auf der Suche nach einem Edelstein, der nichts als Unglück bringt und andere spannende Abenteuer.

LUSTIGES TASCHENBUCH

Das 260 Seiten dicke Comic-Buch mit den extralangen Geschichten!

Nr. 85

★ ★ ★ ★ **Das alles gibt's diese Woche bei Eurem Zeitschriftenhändler** ★ ★ ★ ★

Nächste Woche in Eurer Micky Maus

Das bunte Schneemann-Spiel

Es gilt, Einzelteile von verschiedenfarbigen Schneemännern zusammenzubauen. Dabei geht es drunter und drüber, weil alles laufend den Besitzer wechselt.

So ist es lange Zeit ungewiß, wer am Ende Sieger wird. – Freut Euch auf das fröhliche Schneemannbauen und Schneemannklauen. Und was Euch an diesem Spiel besonders wundern wird: daß es ganz ohne Würfeln so richtig toll in Schwung kommt.

Die Schneemänner kommen! – Das wird ein außergewöhnlicher Spielspaß voller Abwechslung.

©Walt Disney Productions

Im Auftrage von Onkel Dagobert hat Donald im Schihotel mit einer Dame angebändelt, um ein Geschäft mit ihr zu machen. Hier sieht es allerdings

so aus, als würde Donald gleich eine Menge Ärger bekommen... Es stecken übrigens noch ein paar andere tolle Geschichten in der nächsten MICKY MAUS!

Ab Freitag ist sie da - die neue Micky Maus!